

ПРОБУЖДЕНИЕ

ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА
ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ
РОЛЕВОЙ ИГРЫ

2020 © EX NIHILUM

(Order #30882116)

ПРОБУЖДЕНИЕ

ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

V.0.912

Базовые правила для настольной ролевой игры на просторах странного и изменившегося мира, среди зарастающих развалин советских строек

Игра предназначена для взрослых и детей старше 16 лет

Оригинальный текст © 2019
Андрей Макаров

Иллюстрации и вёрстка © 2020
Андрей Макаров

Редактура и корректура:
Любовь Бердюгина

Обратная связь:
mb@pnprpg.ru, discord.gg/pVRcxH6

(Order #30882116)

СЛОВО АВТОРА

Возможно, вы открыли этот документ из лёгкого любопытства и пока не предполагаете что именно он может содержать, а возможно, наоборот — уже имеете некоторые ожидания на его счёт. В любом случае, мне определённо лестно, что вы уделили внимание данному игровому продукту, серии материалов, частью которых он является и той работе, результатом которой он стал.

Эта работа не была быстрой и особенно лёгкой: у меня ушло немало времени, чтобы сформулировать, записать и хоть сколько-то отшлифовать всё далее изложенное.

Теперь, завершив и опубликовав свой труд, мне остаётся только надеятся, что он окажется для вас полезным.

И, если это действительно будет так, я бы хотел попросить вас как-либо рассказать о своём опыте использования изложенных ниже правил и структур, например воспользовавшись Email- или Discord-адресами указанными на предыдущей странице.

БЛАГОДАРНОСТИ

Без какого-либо порядка: я чрезвычайно признателен Дмитрию Третьякову, Анне Ивановой, Александре Канзафаровой, Александре Васильевой, Любови Бердюгиной, Ольге Шевцовой, Алине Щепиной, Василию Хижняку, Антону Бескоровайному, Максиму Тарасову, Максиму Мищенко, Александру Соболеву, Роману Крылову, Никите Червоткину, Егору Ванчугову, Леониду Старкову, Николаю Ратникову, Вячеславу Щукину, Евгению Рябцеву, Алексею Зеньчуку, Антону Сидорчуку, Григорию Крутикову, Андрею Зязеву, Денису Захарову, Валерию Шварцу, Александру Валуйскому, Евгению Каравашкину, а также всем тем, кого я уже за давностью лет или недостатком формального знакомства и не упомню, но кто вдохновлял, поддерживал, участвовал, тестировал и всё такое прочее.

(Order #30882116)

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ 1

СОГЛАШЕНИЯ И УМОЛЧАНИЯ 2

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ 2

ПЕРСОНАЖИ 3

ЗНАЧИМОЕ ПРОШЛОЕ 3

БАЗОВЫЕ АТРИБУТЫ 4

ЗДОРОВЬЕ И ПУНКТЫ ПРОЧНОСТИ 4

ЗНАЧИМЫЙ ОПЫТ 5

УРОВНИ РАЗВИТИЯ 5

РИСКИ И ОПАСНОСТИ 6

БОЕСТОЛКНОВЕНИЯ 7

ЭКСПЕДИЦИОННЫЕ ПРАВИЛА 11

СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА 11

ВООРУЖЕНИЕ И СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ 15

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 19

СПУТНИКИ 19

УЖАС 20

ВЫГОРАНИЕ 21

МУТАЦИИ 21

ЛИЧНОЕ ДЕЛО РАЗВЕДЧИКА 23

(Order #30882116)

ВСТУПЛЕНИЕ

«Пробуждение: дети подземелья» — это правила для проведения настольных ролевых игр про разведывательные экспедиции, что ведут героев из привычных и безопасных стен их Бункера в глубь чуждых, непрерывно меняющихся лесов, о встречах с обитателями этих лесов и исследованиях остатков человеческой цивилизации, поверженной неизвестным врагом.

Эти правила не очень-то развесисты, не пестрят изобилием примеров, и, на самом деле, написаны как простой скелетный инструмент, позволяющий по быстрому откатать пару-тройку игровых встреч.

Да, конечно, при таком подходе, *ведущей* дерзнувшей воспользоваться «Детьми» необходимо обладать немалыми навыками самостоятельного творчества и быть не понаслышке знакомой как с основными практиками классических НРИ, так и с базовыми тропами постапокалиптической стилистики.

Однако, всё это не сделает игру или серию игр с использованием представленных в этом документе правил сверхсложной задачей. Просто отпустите поводья, не бойтесь ошибаться, доверьтесь своим игрокам и играйте, чтобы посмотреть, что получится,

Неплохими дополнениями к игровой кампании по «Детям подземелья» также могут стать:

- Конструктор игровой кампании «Пробуждение: Дивный новый мир»
- Готовая игровая кампания «Пробуждение: Иная тайга»
- Статьи про Hexcrawl и Pointcrawl от сайта PnPRPG.ru

(Order #30882116)

СОГЛАШЕНИЯ И УМОЛЧАНИЯ

«Дети подземелья» рассчитаны на классический стиль игры с 2-5 рядовыми игроками, управляющими воображаемыми *персонажами* и одной выделенной *ведущей*, рассказывающей о том, что вокруг этих персонажей происходит.

Правила игры также предполагают, что:

- Человечество почти полностью уничтожено и детали произошедшего игрокам неизвестны;
- Действие игры происходит где-то в середине XX века, на стремительно меняющихся просторах бывшего СССР;
- Бункер — это безопасная, социально и экономически устойчивая база для начала множества экспедиций;
- Среда снаружи Бункера убийственна для обычного человека, но организмы персонажей игроков имеют к ней приобретённую сопротивляемость (в отличие от организмов большинства обитателей Бункера);
- Апокалипсис случился не далее чем десять лет назад и большая часть консервированных продуктов, товаров производства, запасов горючего и т.п. осталась нетронутой, в силу одномоментного массового вымирания населения.

Вы можете играть в «Детей подземелья» с добавлением любых интересных вам элементов, а также изменять представленные ниже механики и повествовательные детали любым удобным вам образом.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Всего в игре используется шесть видов игральных костей с разным количеством граней: d4, d6, d8, d10, d12 и d20.

У d4 четыре грани и её бросок позволяет получить значения от «1» до «4», d6 — шестигранник (куб) со значениями от «1» до «6» и т.п.

(Order #30882116)



ПЕРСОНАЖИ

Некогда граждане Советского Союза, а теперь — разведчики последнего оплота цивилизации, Бункера, эти героические женщины и мужчины готовы ежедневно рисковать рассудком, здоровьем и даже самой жизнью ради того, чтобы уже сегодня знать о новом изменившемся мире больше, чем вчера.

ЗНАЧИМОЕ ПРОШЛОЕ

Значимое прошлое — это короткая (в одно-два слова) условная метка, подсказывающая вам и другим игрокам, кем был некогда ваш персонаж, что он может знать и уметь, чего от него можно ожидать.

Конечно, прошлое персонажа далеко не так важно как «здесь и сейчас» и может совсем потеряться на фоне ваших собственных решений. Однако оно может быть полезным, например, чтобы объяснить и обосновать, откуда ваш персонаж знает все нюансы полостной хирургии.

Примеры описания прошлого

Агроном, артиллерист, актёр, антрополог, архивариус, библиотекарь, бухгалтер, ветеран-отставник, военнослужащий, врач-педиатр, геолог, дворник, журналист, звукооператор, зоотехник, инженер, иностранец, комбайнёр, легкоатлет, лингвист, литератор, металлург, механик-водитель, милиционер, моряк, музыкант, нефтяник, повар, пожарный, продавец, радист, слесарь, строитель, токарь, учёный-физик, учитель, географ, химик, художник, чиновник, швея, ювелир.

(Order #30882116)

БАЗОВЫЕ АТРИБУТЫ

Базовые атрибуты (далее — *атрибуты*) это числа, отражающие способность персонажа успешно производить те или иные сложные действия. Всего атрибутов шесть: *сила*, *ловкость*, *выносливость*, *интеллект*, *воля* и *чутьё*.

Для определения значения *атрибута* персонажа бросьте 3d6 и прибавьте 10 к наименьшему выпавшему на кубиках результату. Затем повторите для всех остальных *атрибутов* по порядку и запишите полученные числа в бланк описания персонажа.

После всех бросков вы также можете один раз поменять между собой показатели двух *атрибутов* для большего соответствия персонажа вашему замыслу.

Пример: вы выбросили 2, 2 и 6 для *силы*. Наименьшее значение — 2, поэтому значение *атрибута* «сила» вашего персонажа становится равным 12.

ЗДОРОВЬЕ И ПУНКТЫ ПРОЧНОСТИ

Бросьте d8+2, чтобы определить количество начальных (они же — максимальные, на первом уровне) *пунктов прочности* (*ПП*) персонажа. Именно эти *пункты* расходуются, когда персонаж получает тот или иной урон.

Скорость восстановления утраченных *ПП* в безопасном месте при условии хорошего питания и бездействия (отдыха) составляет d8 + *уровень развития* персонажа *ПП* в сутки.

Восстановленный во время излечения *запас прочности* никогда не сможет превысить определяемое *уровнем развития* максимальное значение

Примечание: если *ведущая* считает, что свежесозданный персонаж получился слишком хилым, то допустимо также перебросить d8 один или несколько раз.

(Order #30882116)

ЗНАЧИМЫЙ ОПЫТ

Герои получают новые знания и навыки через победы и превозмогание трудностей.

Убийство миролюбивого отшельника никого и ничему не научит. Выполнение опасной миссии, успешный рейд и т.п. — вот то, что развивает героев.

За каждую игровую встречу *или* выполненное задание, *или* другое значимое событие все выжившие герои получают новый *уровень развития*. Мы рекомендуем явным образом обозначать для игроков условия получения нового *уровня* для лучшего взаимопонимания и эмоционального климата за игровым столом.

ИНФЛЯЦИЯ ОПЫТА

Если у вас есть желание замедлить рост в *уровнях* для персонажей игроков и сделать их *опыт* более ценным, вы можете использовать прогрессивную (постепенно увеличивающуюся) стоимость развития.

Например, вы можете оценить стоимость подъёма с первого уровня до второго в одну успешно выполненную миссию, со второго до третьего — в три (+2) миссии, с третьего до четвёртого — в пять (ещё +2) миссий и т.п.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ

Когда персонаж получает новый *уровень*, его максимум *пунктов здоровья* так же увеличивается: каждый новый уровень игрок бросает d8 и прибавляет полученное число к максимальному количеству своего запаса *пунктов прочности*

Помимо того, при получении нового *уровня* игрок может также увеличить три *атрибута* своего персонажа на 1 (при этом значение *атрибута* не может превысить 20).

(Order #30882116)



РИСКИ И ОПАСНОСТИ

Когда персонаж игрока пытается совершить что либо рискованное, спорное и с неочевидным результатом — лезет на скалу, убегает от монстра, пытается подстрелить кого-либо или, наоборот, сам не хочет оказаться подстреленным, — игрок этого персонажа должен совершить ту или иную *проверку атрибута* (выбросить на d20 число ниже значения своего *атрибута*) исходя из ситуации:

- *проверку силы* — во время рукопашного боя или лазания;
- *ловкости* — при сбивании пламени, стрельбе или поиске огневого укрытия;
- *выносливости* — для преодоления влияния холода или болезни;
- *интеллекта* — для разгадывания шифра, медицинской помощи, работы с химикатами, ориентирования по карте или обезвреживания бомбы;
- *воли* — для сопротивления тому-что-вторгается-в-разум или торга;
- *чутья* — для того, чтобы вовремя понять, что что-то пошло не так, и т.п.

В том случае, если спорная ситуация имеет множество факторов риска или если то, какой *атрибут* необходимо проверить, также не очевидно, конечное решение о деталях и условиях проверки лежит на ответственности *ведущей*.

(Order #30882116)

ПРЕИМУЩЕСТВА И ОСЛОЖНЕНИЯ

Во время игры *ведущая* может решить, что детали внутриигровой ситуации делают результат *действий* героя существенно более (или менее) сложным. В таком случае *ведущая* должна предложить игроку бросить дополнительный d20 во время проверки: если имело место *преимущество*, результатом проверки станет наименьшее выпавшее значение, а в случае *осложнения* — наибольшее.

БОЕСТОЛКНОВЕНИЯ

РАСХОД БОЕПРИПАСОВ

Расход боеприпасов в «Детях подземелья» принципиально условен: как правило, одно полноценное *боестолкновение* (не одиночный добивающий или сигнальный выстрел, а полноценная перестрелка или серия выстрелов) вынуждает стрелка потратить один *боекомплект* соответствующего типа. Трата патронов для редких одиночных выстрелов при такой системе не учитывается.

Подобный подход позволяет игрокам больше концентрироваться не на тактике боя (что было бы некорректно, так как предлагаемые правила не поддерживают жанр тактического симулятора), а на стратегии экономного расхода ресурсов, что куда более критично в условиях длительных разведывательных экспедиций.

Конечно же, *ведущая* всегда может изменить это правило и перейти к подсчёту боеприпасов попатронно, но подобная практика не является рекомендованной.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ДИСТАНЦИИ

В качестве альтернативы конкретным расстояниям, в бою и схожих ситуациях «Дети подземелья» используют четыре условные дистанции: *рядом*, *неподалёку*, *в отдалении* и *далеко*.

- За один *раунд* боя персонаж может совершить *перемещение* в какую-либо точку *неподалёку* и предпринять *действие* (одновременно или не одновременно с движением).
- Или же персонаж может не совершать *действия*, продолжить движение и закончить своё *перемещение* где-нибудь *в отдалении*.
- Любое место дальше, чем *в отдалении*, — уже *далеко*, так что потребуется не менее двух *раундов*, чтобы туда добраться.

(Order #30882116)

Для конвертации условных дистанций в метрическую систему вы также можете воспользоваться приведённой ниже таблицей:

- рядом — до 2 м.
- неподалёку — 2-25 м.
- в отдалении — 25-50 м.
- далеко — более 50 м.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

В начале каждого раунда боя игроки и *ведущая* должны выяснить очерёдность действий (*инициативу*) относительно друг друга:

- Определите самого старшего по званию офицера (или замещающее его лицо) в отряде.
- От лица выбранного офицера сделайте бросок d6.
- Звание капитана добавит к результату броска «+3», лейтенанта – «+2», сержанта – «+1», командира группы (временно замещающего офицера лица) – «+0». Бросок от лица рядового персонажа будет иметь модификатор “-1».
- При результате «4-6» группа персонажей игроков действует перед группой противников, при «1-3» – после.

Наличие среди противников офицеров (или сходных по функционалу лиц), а также правило *сложных противников* (см. ниже) может уменьшать или даже нивелировать офицерскую надбавку к результату броска.

АТАКИ И УРОН

Когда персонаж атакует, игрок должен произвести проверку силы для рукопашной атаки или проверку ловкости для стрелковой.

Соответственно, подвергаясь нападению, персонаж совершает *проверки силы* в ближнем бою или *ловкости* под обстрелом. На результат этих проверок также может повлиять надетая на персонажа броня (стр. 15).

Здесь мы подразумеваем, что избегая урона от огнестрельного оружия, персонаж находит какое-то огневое укрытие и/или маневрирует. При невозможности найти укрытие (абсолютно ровная местность, неспособность двигаться и т.п.) *проверка* уклонения от огнестрельного урона невозможна.

(Order #30882116)

Размер урона в результате успешной атаки зависит от типа оружия или особых способностей атакующего. Размер урона монстров также может меняться в зависимости от его кости повреждений (см. ниже).

- Чтобы произвести рукопашную атаку, противник должен быть *рядом*.
- Находясь *рядом*, также можно произвести и стрелковую атаку, однако атакующий получит *осложнение* (стр. 7) в том случае, если противник не обездвижен.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ И ПРОМАХИ

- Единица на *броске атаки* удваивает нанесённый урон и снимает единицу *запаса прочности* брони (стр. 15), надетой на противника.
- Двадцатка на броске *избегания урона* действует аналогично (удваивает урон и портит броню), но уже по отношению к самому персонажу.

При этом двадцатка на *броске атаки* приводит к тому, что для нападающего ситуация становится хуже — огнестрельное оружие заклинивает, рукопашное оружие теряет единицу прочности.

- В первом случае заклинившее оружие требует пересборки, возможной только вне боя и требующей соответствующих инструментов.
- Во втором случае рукопашное оружие при исчерпании прочности ломается и также требует ремонта.

СТРЕЛКОВЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Находясь в бою, персонаж может производить атаки из стрелкового оружия тогда, когда цель находится совсем *рядом*. Однако в таком случае проверка *ловкости* для стрельбы из любого *двуручного* оружия должна производиться с осложнением.

УМИРАНИЕ И СМЕРТЬ

Когда запас прочности персонажа уменьшается до нуля, персонаж переходит в состояние *выбыл из строя* и теряет сознание.

После окончания боя или другой опасной сцены игрок выбывшего из строя персонажа должен произвести бросок d6 по соответствующей таблице (см. ниже) для определения последствий. Если по результатам броска персонаж всё ещё жив, то он приходит в себя с d4 пунктами запаса прочности.

Если все герои проиграли сражение или оставшиеся на ногах не смогли вынести выбывших из строя с поля боя, то все выбывшие потеряны безвозвратно.

(Order #30882116)

d6 последствий для выбывших из строя

1. **1.** Вырубился — потеря сознания на 3d6 часов
2. **2.** Контужен — осложнения для всех проверок на d6 часов.
3. **3.** Помят — сила, ловкость и выносливость понижены на 2 пункта до завтрашнего дня.
4. **4.** Искалечен — сила или ловкость (на выбор *ведущей*) уменьшаются на 2 пункта.
5. **5.** Сломлен — воля уменьшается на d6+2 пунктов.
6. **6.** Помер — покинул мир живых.

КОСТЬ ПРОЧНОСТИ И ПОКАЗАТЕЛЬ УРОНА МОНСТРОВ

Параметр *кость прочности* (*КП*) определяет уровень развития монстра и количество d8, которое *ведущая* бросает, чтобы определить запас *пунктов прочности* этого монстра. Для простоты, вы можете считать, что среднее значение *КП* равно 4 и, например, средний монстр с *КП* 4 имеет 16 пунктов запаса прочности.

При этом значение наносимого монстрами урона *ведущая* может выбрать на своё усмотрение.

СЛОЖНЫЕ ПРОТИВНИКИ

За каждую *КП* монстра, превышающую число *уровней* персонажа, добавляйте штраф +1 к результатам проверок *атрибутов* при любом взаимодействии с этим монстром и -1 для определения очерёдности действий в бою.

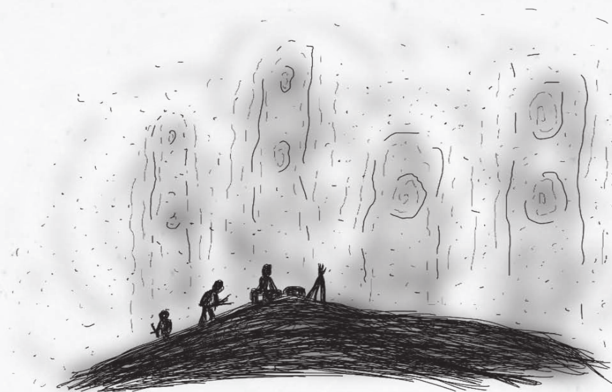
Пример: Когда герой 3-го уровня противостоит монстру с КП5, он добавляет к своим броскам атаки и избегания урона +2.

СТОЙКОСТЬ МОНСТРОВ

Большинство монстров имеют особый показатель *стойкости*, обычно колеблющийся между 5 и 9. Когда такие монстры встречаются с угрозой более опасной, чем ожидали, *ведущая* совершает бросок 2d6. Если результат броска выше, чем показатель *стойкости*, то провалившие проверку монстры или персонажи пытаются сбежать, скрыться или сдаться.

Проверка *стойкости* также может быть уместна при гибели половины и более группы нападающих, убийстве их лидера, или, в случае одиночного противника, снижении его *запаса прочности* до половины и ниже.

(Order #30882116)



ЭКСПЕДИЦИОННЫЕ ПРАВИЛА

СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКИПИРОВКА

Всё снаряжение в игре делится на казённое (выдающееся администрацией перед развед-миссией) и приобретаемое на чёрном рынке Бункера.

Уже на старте каждый персонаж обладает комплектом полевой униформы (соответствующей времени года), а его потребности в пище, отдыхе, гигиене и медицинском обслуживании во время пребывания в Бункере полностью берёт на себя администрация.

Помимо того, каждый персонаж начинает игру с 2d6x10 талонами, которые он может обменять на товары или услуги *чёрного рынка*. В дальнейшем персонажи могут обменивать те или иные товары (например, не израсходованные во время разведвыходов боекомплекты) на те же талоны по произвольному (определяемому *ведущей*) курсу.

Цены на товары чёрного рынка:

- Что-либл *массовое* — товар может быть куплен на месте в любое время за d6x10 талонов.
- *Заказное* изделие — приобретается за d6 дней, изготавливается в индивидуальном порядке и обходится в 3d6x10 талонов.
- Что-то *проблематичное* — товар можно получить за 3d6 дней, его стоимость составит 6d6x10 талонов, а обладание им может вызвать вопросы у Администрации Бункера.

(Order #30882116)

Особые свойства снаряжения:

- *Негабаритное* снаряжение невозможно переносить без поняги (см. далее), саней, волокуш, тележек, тачек и подобного транспорта.
- *Хрупкое* снаряжение всегда ломается при 20 на проверке ловкости того, кто его переносит.
- *Мелочёвка* в единичном количестве не занимает слотов, но начиная от десяти штук может быть оценена *ведущей* как нечто весомое.
- *Редкое* снаряжение (в отличие от массового, выдаваемого для разведмиссий по первому запросу) может потребовать переговоров, а также проверок интеллекта или воли для приобретения. Помимо того, по настоящему редкого снаряжения может попросту не оказаться на складе.

Максимум снаряжения (в *слотах*, см. описания предметов), которое может нести персонаж, равняется значению его атрибута *сила*. Увеличение нагрузки сверх этого лимита означает, что герой перегружен и все проверки *силы* и *ловкости* будут происходить с *осложнениями*. Помимо того, перегруженный персонаж в бою (стр. 7) может переместиться только в точку *неподалёку* (ему недоступны дистанции *в отдалении* и *далеко*).

Переноска количества вещей превышающего двойное значение *силы* без использования средств типа тачек или волокуш невозможна.

(Order #30882116)

КАЗЁННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

- вещмешок/рюкзак — 0 слотов;
- бивачное снаряжение (палатка, групповой спальный мешок, войлочная подстилка, котлы и т.п.) — 4 слота;
- лыжи (на ногах) — 0 слотов;
- лыжи (на себе) — 2 слота;
- верёвка, 20 метров, 2 слота;
- бутыль керосина (две заправки лампы) — 1 слот;
- фонарь «Летучая мышь», освещает большой шаблон 24 часа — 1 слот;
- парафиновая свеча, 10 штук, 2 часа горения каждая при безветрии – 1 слот;
- оружейный ремкомплект (для мелкого ремонта, чистки и смазки оружия) — 1 слот;
- лопата — 2 слота;
- кирка — 2 слота;
- кувалда — 3 слота;
- лом — 3 слота;
- кусачки – 1 слот;
- сумка медика, 4 применения, — 2 слота;
- полевая аптечка, d6+1 применений — 2 слота;
- инд. медпакет, одно применение — 0 слотов;
- психоблокаторы (стр. 21), d6 применений — 1 слот;
- сухой паёк (на два дня) — 1 слот;
- водный паёк (на день) — 1 слот;
- переносная радиостанция «Астра-1» — 3 слота;
- аккумулятор для «Астра-1», 12 часов связи — 2 слота;
- антенна «Штырь Куликова» (1.5-2.7 м) с креплением на трансп. средство — 1 слот;
- радиостанция батальонная РБ-М — 6 слотов, *негабаритное*;
- аккумулятор для РБ-М, до 48 часов связи — 2 слота;
- телефонный провод П-268 (бухта 1000 метров) — 4 слота;
- катушка колючей проволоки (1000 метров) – 4 слота, *негабаритное*;
- телефонный аппарат полевой ТАИ-43, 12 часов связи, перезаряжаемый — 2 слота;
- коммутатор телефонный механический КОФ-43 — 2 слота, *негабаритное*;
- миноискатель (металлодетектор) ВИМ-625-В2 — 2 слота;
- батареи для ВИМ-625-В2, 10 применений — 2 слота;
- контейнер для биологических образцов, малый — 3 слота;
- контейнер для биологических образцов, герметичный средний — 5 слота, *негабаритное*;
- контейнер для биологических образцов, герметичный большой — 10 слотов, *негабаритное*;
- полевая химическая лаборатория ПХЛ-54М — 8 слотов, *негабаритное*;
- набор лабораторной посуды – 1 слот, *хрупкое*, *редкое*;
- прибор химической разведки ПХР-54 — 2 слота;
- противогаз МТ-4, *осложнения* на все *проверки чутья* при ношении — 0 слотов, *мелочёвка*;
- фильтр для противогаза, 12 часов — 1 слот;
- костюм химзащиты (на себе), *осложнения* при *проверках ловкости* — 0 слотов;
- костюм химзащиты (в багаже) — 3 слота;

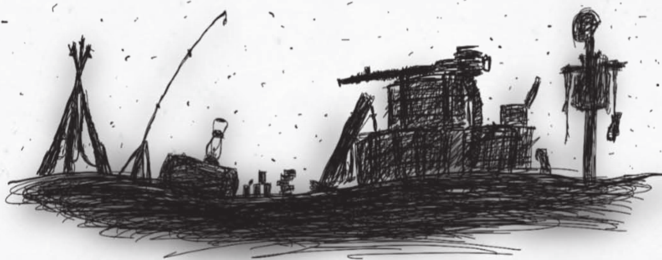
(Order #30882116)

- бинокль — 1 слот, *редкое*;
- карандаш и блокнот — 0 слотов, *мелочёвка*;
- компас — 0 слотов, *мелочёвка*;
- фонарик электрический с динамо-машиной «Жук» — 0 слотов, *мелочёвка*, *шумное*;
- спички, коробок — 0 слотов, *мелочёвка*;
- соль, в солонке — 0 слотов, *мелочёвка*;
- очки – 0 слотов, *мелочёвка*, *редкое*;
- бритвенный набор – 0 слотов, *мелочёвка*;
- часы «Офицерские» – 0 слотов, *мелочёвка*, *редкое*;
- шагомер – 0 слотов, *мелочёвка*, *редкое*;
- фотоаппарат – 1 слот, *редкое*, *хрупкое*;
- фотоплёнка нв 36 кадров – 0 слотов, *мелочёвка*;
- швейный набор – 0 слотов, *мелочёвка*.

ПРЕДМЕТЫ С ЧЁРНОГО РЫНКА

- бутылка алкоголя — 1 слот, *массовое*;
- доза психоативных веществ — 0 слотов, *мелочёвка*, *массовое*;
- домкрат — 2 слота, *массовое*;
- поняга (рама с лямками) — *заказное*, 1 слот;
- волокуша, позволяет перетаскивать по снегу до x3 нагрузки на человека — *заказное,* 3 слота на себе, 0 при использовании;
- гранатная сумка (4 гранаты в двух слотах при ношении) — *заказное*, 0 слотов;
- снегоступы/болотоступы — *заказное,* 2 слота в багаже, 0 на ногах;
- гармонь — *негабаритное*, *проблематичное,* 3 слота;
- нагрудная бандольера (передник с карманами), позволяет разместить 4БК АК в двух слотах — *заказное*, 0 слотов;
- зажигалка бензиновая — *мелочёвка*, *заказное*, 0 слотов;
- плотницкий набор (для мелких работ) — *проблематичное*, 4 слота;
- слесарные инструменты (для работ общего профиля) — *проблематичное*, 2 слота;
- набор радиолюбителя (для электро- и радиотехнических работ), требует мощного источника электроэнергии — *проблематичное*, 1 слот.
- хирургические инструменты — *проблематичное*, 2 слота;

(Order #30882116)



ВООРУЖЕНИЕ И СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Любая броня в «Детях подземелья» имеет параметры *прочности* и *защиты*.

Защита определяет то, насколько сложнее будет ранить персонажа: так, персонаж в броне с показателем *защиты* 4 вычитает это число из значения урона от каждой вражеской атаки, обладатель брони с показателем 3 вычитает 3 и т.п.

Прочность брони всегда равна двойному показателю *защиты* и определяет то, сколько критических попаданий (см. стр. 9) способна пережить эта броня перед тем как развалиться на части.

Оружие для рукопашного боя в «Детях подземелья» имеет аналогичный запас *прочности,* работающий так же как и в случае брони.

Особые свойства вооружения:

- *бронебойное* — атаки с использованием этого оружия игнорируют любую броню индивидуального ношения;
- *двуручное* — для того, чтобы прицельно стрелять из этого оружия, одной руки, как правило, недостаточно;
- *очередь* — из автоматического, стреляющего очередями оружия можно поразить до нескольких целей за один раунд, при этом каждая новая цель требует новой проверки *ловкости* с накапливающимся штрафом +2 к броску (+2 для второй цели, +4 для третьей, +6 для четвёртой и т.п.);
- *тяжёлое* — оружие достаточно мощное для того, чтобы наносить урон технике и сводить в ноль преимущества как индивидуальной брони, так и недостаточно прочных огневых укрытий, требует установки на станине;
- *тихое* — звук выстрела из этого оружия не громче хлопка;
- *разборное* — такое оружие легко разобрать на небольшие, не вызывающие подозрений части;

(Order #30882116)

- *однозарядное* — заряжается всего одним патроном;
- *дуплет* — заряжается двумя патронами, выстрел может быть рпоизведён как одним так и парой (двойной урон) патронов за раз;
- *ручная перезарядка* — требует ручной перезарядки (перезарядка считается *действием* в боеой ситуации);
- *взрывоопасное* — при 20 на проверке избегания урона от огнестрельной атаки бросьте d6, если выпадет 1-3, оружие взрывается;
- *тип урона* — колющий, рубящий, дробящий и т.п

БРОНЯ ИНДИВИДУАЛЬНОГО НОШЕНИЯ (КАЗЁННАЯ)

- стальной нагрудник СН-46 — 6 слотов, *защита* 4, *прочность* 2;
- стальная каска СШ-40 — 3 слота, *защита* +1, *прочность* 2.

ЛЁГКОЕ СТРЕЛКОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ (КАЗЁННОЕ)

- АК/АКС (обр. 1949 г.) — 3 слота, боекомплект 1 слот, урон d8+4, *двуручное*, *бронебойное*, *очередь*;
- ТТ (пистолет) — 2 слота, боекомплект 1 слот, урон d6+2;
- РПД (ручной пулемёт) — 3 слота, боекомплект 2 слота, урон 2d8+4, *двуручное*, *бронебойное*, *очередь*;
- СВТ-40 (снайп. винтовка) — 3 слота, боекомплект 1 слот, урон d10+4, *двуручное*, *бронебойное*;
- глушитель ПБС-1 (для АК) — 1 слот, d10 боестолкновений, *редкое*;
- прицел оптический ПУ-1 (для СВТ-40) — 1 слот, *редкое*, *хрупкое*;

ЛЁГКОЕ СТРЕЛКОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ (ЧЁРНЫЙ РЫНОК)

- ружьё охотничье Иж-49 — 3 слота, перезарядка каждые 2 выстрела, боекомплект и урон от боеприпаса (см. ниже), *дуплет*, *двуручное*, *проблематичное*;
- обрез охотничьего ружья — 2 слота, боекомплект и урон от боеприпаса (см. ниже), *дуплет*, *проблематичное*;
- самопал — d2 слота, *однозарядное*, боекомплект 1 слот, урон d6, *разборное*, *заказное, проблематичное*;
- лук — 2 слота, *тихое*, *ловкость* не менее 15, боекомплект 1 слот, 1/2 вероятности вернуть боекомплект после боя, урон d4, *заказное*;
- самострел (арбалет) — 2 слота + 1 слот для «козьей ноги», *тихое*, *однозарядное*, боекомплект 1 слот, 50% вероятности вернуть боекомплект после боя, d4+2, *заказное*;
- боекомплект для охотничьего ружья дробовой — 1 слот, 2d6 урона (2d8+2 по небронированным целям), 1/2 шанса на половинный урон для d2 соседних целей, *заказное*;
- боекомплект для охотничьего ружья, пуля — 1 слот, 2d8 урона (2d10+2 по небронированным целям), 1/2 шанса на оглушение цели, *заказное*;
- боекомплект для охотничьего ружья, разрывной — 1 слот, 2d10+2 урона (4d10+4 по небронированным целям), 1/2 шанса на оглушение цели, 1/10 шанса разрыва в стволе при выстреле, *заказное*.

(Order #30882116)

СРЕДСТВА РУКОПАШНОГО БОЯ (КАЗЁННЫЕ)

- сапёрная лопатка — 1 слот, урон d4+2, *рубящий*, *прочность* 2;
- топор — 2 слота, урон d6+2, *рубящий/дробящий*, *прочность* 3;
- нож (включая штык-ножи) — 1 слот, урон d4, *колющий*, *прочность* 2;

СРЕДСТВА РУКОПАШНОГО БОЯ (ЧЁРНЫЙ РЫНОК)

- шашка/тесак (и аналоги) — 1 слот, урон 2d6, *рубящий*, *проблематичное*, заказное, прочность d2+2;
- самодельное копьё или рогатина — 3 слота, урон d6, *колющий*, *заказное*, *прочность* d4+1;

ВЗРЫВЧАТКА И СПЕЦСРЕДСТВА

Все взрывчатые средства по определению *взрывоопасны* и могут более или менее эффективно наносить урон бронетехнике.

Правила предполагают, что все типы взрывчатых средств гранатного типа в бою взрываются на следующий раунд после активации.

Перед очевидным для персонажей взрывом *ведущая* может предложить игрокам пройти проверку *ловкости* с целью поиска укрытия и, в случае успеха проверки, снизить урон до 1/2 (с округлением вниз).

Наконец, стоит учитывать, что в замкнутых помещениях любые взрывчатые средства могут наносить вдвое-втрое больший урон.

- толовая шашка — 1 слот, урон 3d4 *рядом*;
- дымовая шашка — 1 слот, скрывает в облаке дыма область *неподалёку* до конца боя или на d20+10 минут вне боя;
- наступательная граната РГ-42 — 1 слот, урон 3d4 *неподалёку*;
- оборонительная граната Ф-1 — 1 слот, урон 4d4 *неподалёку*;
- противопехотная мина — 1 слот, урон 4d4 *неподалёку*;
- противотанковая мина ТМ-46 — 3 слота, урон 4d6+4 *неподалёку*;

ТЯЖЁЛОЕ (ПОЗИЦИОННОЕ) ВООРУЖЕНИЕ

- миномёт батальонный БМ-37 — 6 слотов, по одному слоту на каждый выстрел, стрельба только по *далеко* расположенным целям, *интеллект* или *чутьё* стрелка не менее 15, урон 8d8+4, каждый выстрел по новой цели — 3d6 раундов (втрое больше, без отдельного заряжающего), *тяжёлое*, *редкое*;
- крупнокалиберный пулемёт ДШКМ — 12 слотов, боекомплект 3 слота, 4d10+4, *очередь*, *бронебойное*, *тяжёлое*, *редкое*.

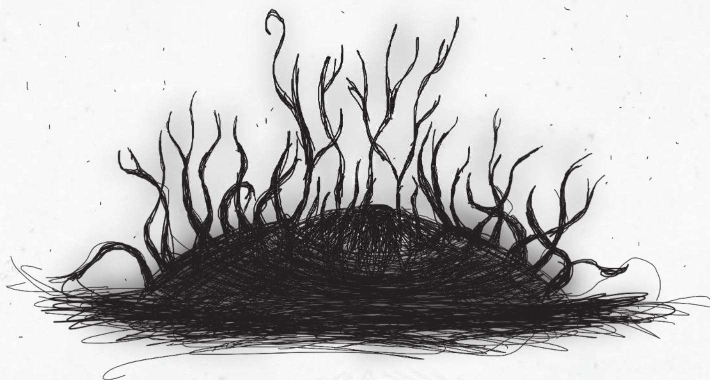
(Order #30882116)

ОСОБОЕ СТРЕЛКОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- противотанковое ружьё Симонова — 4 слота, боекомплект 1 слот, 2d12+4, *бронебойное*, *тяжёлое*, *однозарядное*, *двуручное*, *негабаритное*, *редкое*, стрельба только с сошек и из положения лёжа и по целям не ближе чем в отдалении;
- лёгкий пехотный огнемёт ЛПО-50 — 4 слота, боекомплект 3 слота, 2d8+2 всем целям *рядом* и *неподалёку* плюс 1/4 вероятности возгорания цели с d6 урона от огня в начале каждого раунда до успешной проверки *ловкости*, *двуручное*, *бронебойное*, *взрывоопасное*, *редкое*;
- сигнальный пистолет СПШ-44 — 1 слот, боекомплект 1 слот, урон 2d6 (только по небронированным целям) плюс 1/4 вероятности возгорания цели с d6 урона от огня в начале каждого раунда до успешной проверки *ловкости*, *однозарядное*.



(Order #30882116)



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

СПУТНИКИ

Спутники — это персонажи второго плана, которые могут принимать (или не принимать) участие в экспедициях наравне с персонажами игроков.

Спутники устроены проще главных героев:

- все базовые атрибуты спутников в начале экспедиции равны 10 + уровень самого развитого персонажа в группе;
- при этом базовые атрибуты спутников не могут превышать значения в 15 пунктов;
- стойкость спутников равна 5 + уровень самого развитого персонажа в группе;
- запас пунктов прочности равен d8 х уровень самого неразвитого персонажа в группе;
- спутникам доступно любое оружие, снаряжение и прошлое, а максимальная нагрузка для них рассчитывается штатным образом;
- максимальное количество спутников, которое может с собой взять группа, равно d4 + уровень самого развитого персонажа в группе.

УПРОЩЁННАЯ МЕХАНИКА СПУТНИКОВ

Если вы не хотите возиться с отдельными бросками, значениями атрибутов и действиями *спутников*, просто добавляйте ситуационные +1 к атрибутам персонажей игроков за каждого помогающего выполнению заявок *спутника*.

(Order #30882116)

УЖАС

Любая встреча с нечеловеческими и враждебными обитателями изменившихся просторов за пределами Бункера ввергает организм разведчика в шок, сопоставимый с непосредственным переживанием смерти. Самое близкое слово, которым герои могут описать это для себя, – *ужас*, глубокий, нутряной, иррациональный и почти не контролируемый.

Тело впавшего в ужас человека отказывается следовать приказам мозга d6 раундов в бою или d6x10 минут вне боя.

Единственный способ пересилить *ужас* — успешная *проверка воли*. Проблема такого способа — снижение значения атрибута *воли* с каждым провалом *проверки* на количество пунктов, определяемое *ведущей*.

Дополнительный риск — снижение значения воли до 0 активирует один из психозов (см. таблицу ниже), а уменьшение до -1 и ниже ввергает персонажа в пучину безумия и дальнейшая игра им становится невозможной.

Восстановление воли:

- Неделя отдыха в безопасном месте — 1 пункт;
- Три дня в забытьи, под веществами или алкоголем – 2 пункта;
- Завершение порученной группе миссии – 3 пункта.

d6 психозов

1. Паранойя — персонаж не хочет оставаться один на один с кем-либо, всегда таскает с собой готовое к бою оружие и не желает делиться ресурсами с окружающими;

2. Жор — привычка к поеданию не вполне или вовсе не съедобных субстанций и предметов (бычков от сигарет, тараканов, веточек, пороха, замазки и т.п.);

3. Панические атаки — персонаж автоматически проваливает d4 проверок любых атрибутов (в бою или вне боя) каждые сутки;

4. Ночные кошмары — персонажу требуется успешная проверка воли (или доза успокоительного), чтобы отдохнуть за время ночного сна;

5. Галлюцинации — персонаж видит и слышит куда больше, чем все остальные;

6. Отрешенность — чувства персонажа притуплены настолько, что он не замечает очевидных для других вещей.

(Order #30882116)

ВЫГОРАНИЕ

Путешествие по просторам «Иной тайги» давит на психику, выматывает, тянет жилы, лишает радости и веры в себя. Каждый день, проведённый среди этих, чужих человеку, просторов, уменьшает значение атрибута *воля* разведчика на единицу. Всего за неделю-две уверенный и целеустремлённый человек эмоционально выгорает изнутри, становится безвольной жертвой, безропотно ждущей смерти.

Однако этот процесс можно замедлить и даже прекратить полностью.

ПСИХОБЛОКАДА

Научный блок Бункера уже давно разработал микстуру-психоблокатор, позволяющую избежать *выгорания* без каких-либо побочных эффектов, и теперь снабжает ей всех выходящих из Бункера в добровольно-принудительном порядке.

ПРЕПАРАТЫ

Регулярное употребление притупляющих *интеллект* препаратов — алкоголя, опиатов и подобных веществ — в два раза снижает скорость выгорания, уменьшая расход *воли* до одного пункта за два дня. Побочным эффектом является *осложнение* для всех проверок как *воли* так и *интеллекта*.

МУТАЦИИ

Мир «Иной тайги» постоянно пытается изменить и подстроить под себя персонажей игроков. Организм каждого разведчика за пределами Бункера ежедневно сражается не только за выживание, но и за сохранение себя в том виде, в котором этот организм, как структура и система взаимосвязей, существовал ранее.

Для отражения этой борьбы в вашей игре вы можете воспользоваться следующими простыми правилами:

- В случае провала проверки *выносливости* (при исчерпании пунктов запаса прочности, попытках выздоровления и т.п.), игрок может изменить результат на успешный за дополнительный бросок по таблице мутаций (см. ниже).
- Каждый новый, после первого, бросок по этой таблице должен производиться с суммируемым модификатором +2 (первый бросок — без модификатора, второй — +2, третий — +4, и т.п.). Результат за пределами таблицы означает, что никаких новых мутаций не появилось.

(Order #30882116)

- Накопленный модификатор +12 также означает, что все последующие проверки выносливости для этого персонажа будут автоматически успешны.
- Каждая мутация на постоянной основе понижает *волю* на 1 пункт.
- Каждая повторная мутация одного и того же типа имеет 1/4 вероятности запустить неконтролируемый процесс изменений, в течение d6 суток превращающий человека в бесформенный и совершенно не играбельный кусок плоти.

d12 мутаций

1-4. Никаких явных мутаций.

5. Канал связи — возможность при помощи собственного мозга и особых выростов затылочной кости принимать и получать радиосигналы, чревата головными болями, через d6+2 суток.

6. Жилец — болезненное шевелящееся образование в животе, позволяющее без последствий употреблять заражённые пищу и воду, но делающее не заражённую пищу бесполезной, через d6+2 суток.

7. Струпья — новая «шкура» из ороговевших пластин хитиноподобного материала, d4 пунктов естественной брони, через d6+2 суток.

8. Хлысты — отмирание рук, d12+3 длинных, сильных и функциональных щупалец вместо верхних конечностей, через d6+2 суток.

9. Человек-битюг — увеличение *выносливости* и *силы* на d4+2 пунктов в неделю вплоть до максимальных 20, двойной расход еды и воды, двойная скорость самостоятельного излечения, тройной запас *пунктов прочности*, проверки *выносливости* с преимуществом, чудовищная гипертрофия мышц и костей, через d2 недели.

10. Тараканья чуйка — автоматический успех на проверках *чутья* и явные инсектоидные черты внешности, через d2 недели.

11. Муть — высокочастотные колебания всего тела, размытость («замыленность») контура, постоянные осложнения на проверках *чутья*, 50% вероятности неудачи для любого физического контакта (включая атаки), возможность целенаправлено проходить через тонкие перегородки и двери при провале проверки выносливости, через d6+2 суток.

12. Мозгоед — поедание свежего человеческого мозга позволяет получить воспоминания его бывшего носителя, двойной размер черепной коробки и мозга через d4 недели, способности к теле-, пиро- и крио-кинезу средних масштабов, требующие проверок интеллекта и каждый раз наносящие d6 урона самому персонажу.

(Order #30882116)

ЛИЧНОЕ ДЕЛО РАЗВЕДЧИКА

ФИО:

Уровень: **Возраст:** **Прошлое:**

Сила: **Ловкость:** **Выносливость:**

Интеллект: **Воля:** **Чутьё:**

ПП: **Защита:** **Талоны:**

ВООРУЖЕНИЕ (В БЫСТРОМ ДОСТУПЕ)

	Урон	Качеств.

ЭКИПИРОВКА (НА СЕБЕ)

		Колич.	Качеств.
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			

(Order #30882116)

17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			
29.			
30			
31.			
32.			
33.			
34.			
35.			
36.			
37.			
38.			
39.			
40.			

МЕЛОЧЁВКА

(Order #30882116)

Человечество пало, едва дотянув до середины XX столетия.

Ни научные успехи, ни индустриализация, ни гонка вооружений не спасли людей от неведомых, могущественных и грозных врагов, в одночасье втоптавших нас в прах.

Теперь вы, разведчики одного из уцелевших бункеров, может быть — даже последнего бункера на Земле, должны отправиться в неведомые, изменившиеся просторы того, что ещё недавно звалось СССР.

Ваша миссия — выжить и понять есть ли ещё надежда. Надежда для вас и для всего человечества.

(Order #30882116)